‘26년 AI·XR 얼라이언스 인재양성분과 2차회의 결과

(‘26.8.10.(월), MDIA 정책기획팀)

□ 회의 개요

○ (일시/장소) 8.7.(금), 14:00~16:00 / MDIA 협회 대회의실

○ (참석자) : 총 16명(분과장 및 발제자, 분과원, 사무국)

□ 논의 내용

○ 인재양성 우수사례 발표 및 의견 수렴 ※전문가 발제

○ 사업별 추진 현황 공유

○ 사업별 차년도 계획 및 개편방안 논의

□ 세부 일정

시 간	주 요 내 용	비고
14:00 ~ 14:10 (‘10)	o 개회 및 회의 안내	사무국
14:10 ~ 14:40 (‘30)	o 교실이 아니라 시장에서 자라는 개발자	벌스워크 윤영근 대표
14:40 ~ 15:10 (‘30)	o AI·XR 시대의 인재양성 우수사례와 한국형 인재 생태계 구축 방향	AWS 오순영 수석
15:10 ~ 16:00 (‘50)	o 사업별 추진 현황 공유 o 사업별 차년도 계획 및 개편방안 논의	사업 담당자발표
16:00	o 마무리 및 향후 계획 등 논의	참석자

□ 회의 내용

○ (전문가발제#1) 벌스워크 윤영근 대표

- 현황 및 문제점 : UGC 개발 인재의 제도적 지원 부족 및 기존 게임산업과의 인식・개발방식 차이
- 인재 양성 방향 : 조기 체험 기반의 크리에이터 발굴 및 개발 역량뿐 아니라 기획・디자인・인성・기초교육 등을 포함한 종합적 성장 지원
- 지원체계 개선 : 창업・사업화, 세무・법률・주거・병역 등 UGC 개발자 맞춤형 지원체계 마련
- 생태계 연계 제언 : 자발적 커뮤니티 활성화 및 기업・정부 간 연계를 통한 UGC 창업・창직 생태계 조성
- 정책적 방향 : 게임 중심의 접근을 넘어 청소년 교육・크리에이터 육성 등으로 저변을 확대하고 AI 기반 창작환경 변화에 대응

○ (전문가발제#2) AWS 오순영 수석

- 인재 양성 패러다임 변화 : 기술 중심 교육에서 실제 문제 해결 및 산업 활용 역량 중심으로 전환
- 융합형 인재 양성 : AI・XR을 다양한 직무와 결합하고 기존 인력의 리스킬링을 통한 융합 인재 확대
- 교육 방식 혁신 : 커리큘럼 중심에서 프로젝트 기반의 ‘빌딩하면서 배우는’ 방식으로 전환 및 실무 역량 검증 강화
- 인재 생태계 구축 : 저변 확대 후 심화・전문 인재로 성장하는 단계적 인재 양성 체계 및 교육자 양성
- 얼라이언스 역할 강화 : 대학・기업・교육기관 간 프로젝트 매칭 및 지역별 산업 특화 인프라 연계를 통한 인재 성장 생태계 조성

○ 사업 담당자별 추진 현황 공유 및 차년도 계획 논의(RAPA, MDIA)

붙임 AI·XR 얼라이언스 인재양성분과 2차회의 참석 명단

□ 대상 인원 : 총 15명

구분	소속	이름	직급	비고
분과장	한국전파진흥협회	성호석	본부장	
학계	서강대학교	박선호	교수	
	한국공학대학교	이대현	교수	
산업계	이노시뮬레이션	성인제	상무	
	아라XR랩	이영호	대표	
	AWS	오순영	수석	전문가 발제
	벌스워크	윤영근	대표	전문가 발제
정부	과학기술정보통신부	소나영	사무관	
유관기관	한국교육방송공사(EBS)	이종풍	부장	
	전자정보통신산업진흥회	한국남	차장	
	정보통신산업진흥원	홍석호	수석	
	MDIA	임석현	팀장	
	한국전파진흥협회	권순성	팀장	
	한국전파진흥협회	조성민	대리	
	MDIA	이혜민	과장	
	MDIA	박지수	대리	